

Popularização de Obras de Domínio Público através da Hipertextualidade e Interatividade Digital¹

Tainan OLIVEIRA²

Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS

Resumo

O presente artigo possui como objetivo a análise das relações entre obra, autor, editora e público, estabelecendo diretrizes para a adaptação de produções dos séculos passados para a tecnológica atualidade. Com base em estudos de linguística textual, da evolução do mercado editorial e da situação de um público que migra em quantidade para a mídia digital, são apresentadas alternativas para a manutenção cultural e resgate de obras que permanecem inertes na sociedade. A popularização é oferecida através da intersecção entre as novas tecnologias (como realidade aumentada, adaptação para diferentes mídias e dispositivos, desenvolvimento de peças alternativas digitais) e o conteúdo pertencente ao domínio público.

Palavras-Chave: Interatividade; Domínio Público; Hipertextualidade

Introdução

Uma sociedade é construída evolutivamente através de uma base de conteúdo, onde cada indivíduo pode adaptar-se e estabelecer uma conexão com o conhecimento e o seu sistema de signos. Mondada e Dubois (2003) apontam a linguagem como uma atividade sociocognitiva em que a construção do sentido e da referência são estruturadas em meio a interação do sujeito com o mundo. Desde o momento em que uma criança

¹ Trabalho apresentado no IJ6 – Interfaces Comunicacionais do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de junho de 2017.

² Graduando do Curso de Produção Editorial da Universidade Federal de Santa Maria, e-mail: oliveirasouzatainan@gmail.com.

nasce e os pais já iniciam uma discussão para decidir sobre o seu futuro, toda a carreira acadêmica e profissional já está em jogo, pelo menos na maioria das vezes, o contato humano com a linguagem e o conhecimento, em seu aspecto geral, irá acontecer incontáveis vezes durante esse processo. Podemos realizar uma analogia com um simples ímã que está cercado por objetos magnéticos, por mais que o ímã não queira atrair o material, qualquer centímetro movimentado irá fazer com que o contato aconteça. A criança abre os olhos e já está de frente para uma série de ações e ideias, que através da escrita e de semioses passam de uma sociedade para outra.

Koch (1998) afirma que essas ideias não são, em seu formato discursivo, um espelhamento da realidade ou um retrato fiel aos objetos do mundo e sim uma reelaboração individual que segue condições pré-determinadas pela sociedade. Essa reelaboração de realidade em formato textual possui seus direitos reservados ao indivíduo que a formulou, ou seja, ao autor, e podem se enquadrar em variadas categorias, como literatura, música e poesia. A produção, leitura ou mediação de conteúdo afeta diretamente o aprendizado e a forma como cada pessoa irá interagir em seu convívio social. Em consequência dessa passagem de matéria, a produção das obras e a concretização dos pensamentos em sua forma escrita possibilita a eternização de uma ideia, atingindo, comercial ou intelectualmente, o público destinado. Algumas dessas obras acabam se destacando, seja pela qualidade ou pela forma como são recebidas pela população, promovendo o reconhecimento do autor e a disputa pelos direitos de publicação da temática.

A realidade é extremamente heterogênea e concentra-se em divisões sociais e econômicas que ampliam a desigualdade e instigam a disfunção da antiga publicidade de massa. Um conteúdo acessível é aquele adaptado para um público que migra de plataformas constantemente e quer ter acesso ao mesmo em todas elas. Este público é chamado de internauta, pois transita entre diversos meios de disseminação cultural. O conteúdo acessível e atualmente adaptado deixa de ser um conhecimento para tornar-se um produto lucrativo. Canclini (2008) evidencia a invalidade do conceito de Campo de Pierre Bourdieu (1989) e nos propõe a pensar sobre a disseminação das obras como uma indústria comercial movida intensamente pelo capital. O maior exemplo dessa realidade é o domínio de áreas literárias pelos grandes grupos empresariais. O objeto só é publicado

se o valor que o mesmo irá gerar for significativo. O livro deixa de ser um aparato para o conhecimento e vira um investimento no mercado financeiro.

As editoras, responsáveis pela intermediação entre o autor e a obra final, são instituições fortemente influenciadas pelo mercado financeiro e veem os exemplares como um investimento. Ainda que tenha características individualistas, o trabalho editorial requer desprendimento de gostos, modas e intervenções monetárias, fazendo com que o profissional observe a obra com um olhar externo. Segundo o terceiro capítulo da Lei nº 10.753, da Política Nacional do Livro, o *editor* é a pessoa física ou jurídica que adquire o direito de reprodução de livros, dando a eles tratamento adequado à leitura. A mecanicidade deste tratamento, dada por algumas editoras comerciais, equivale ao formato de linha de produção desenvolvido por Henry Ford (1914), que possui como único objetivo, maior faturamento.

O autor, definido pelo primeiro inciso da mesma lei, como a pessoa física criadora de livros, participa, em algumas ocasiões, passivamente deste tratamento. A obra pode estar sujeita a perda de conteúdo com o intuito de adequar-se a estes padrões mercantis. Seus direitos são garantidos por um conjunto de leis divididas em direitos morais e patrimoniais, o primeiro garante que o mesmo tenha domínio sobre a autoria intelectual da obra, já o segundo, possibilita o processo de compra e venda do conteúdo. Nessas situações, o autor recebe valores entre 5% a 10% do preço de capa.

Até certo ponto, a indústria editorial provoca sérios questionamentos sobre seu propósito, porém, como o conhecimento ainda é considerado público e o acesso ao mesmo não pode ser permanentemente privado por intuições particulares, existe um determinado momento em que uma obra, mesmo estando em circulação comercial, tem seus direitos resguardados à sociedade. No Brasil, após 80 anos da morte de um autor, sua criação passa a pertencer ao domínio público e fica disponível para o acesso gratuito da população. O presente artigo foi desenvolvido com base na análise qualitativa do acesso e procura de jovens de faixa etária entre 13 e 24 anos por obras literárias brasileiras produzidas no século passado e estão disponíveis para o acesso gratuito, além do estudo quantitativo dos números divulgados pela 4ª edição da pesquisa Retratos de Leitura no Brasil, realizado pelo Instituto Pró-Livro em março de 2016.

O Portal Domínio Público e Sua Crescente Desvalorização

O portal www.dominiopublico.com.br foi desenvolvido em 2004, a partir de um software livre, e agrega atualmente mais de 123.000 títulos. Esse acervo tem como propósito a viabilização do conhecimento e contém obras literárias, artísticas e científicas em diferentes formatos.

Adicionalmente, o ‘Portal Domínio Público’, ao disponibilizar informações e conhecimentos de forma livre e gratuita, busca incentivar o aprendizado, a inovação e a cooperação entre os geradores de conteúdo e seus usuários, ao mesmo tempo em que também pretende induzir uma ampla discussão sobre as legislações relacionadas aos direitos autorais - de modo que a ‘preservação de certos direitos incentive outros usos’ -, e haja uma adequação aos novos paradigmas de mudança tecnológica, da produção e do uso de conhecimentos. (HADDAD, 2004, Online)

Oppeheim (1997 apud ROWLEY, 2002, p. 4) compreende o conceito de biblioteca virtual como “[...] uma coleção organizada e administrada de informações numa variedade de meios (textos, imagem fixa, imagens em movimento, som ou suas combinações), porém, todos em formatos digitais”. Entender a existência deste tipo de plataforma é essencial para promover a preservação de conteúdo dentro de uma sociedade híbrida. É necessário impulsionar a verticalização da cultura autoral, já que a viabilização do conhecimento é uma das grandes pautas institucionais e possui importância mundial. O governo deve assegurar alternativas de acesso a informação, algumas dessas alternativas são fomentação de projetos que incluem a criação de bibliotecas nos municípios ou a própria distribuição de livros. A plataforma de domínio público serviu como uma estrutura padrão para institucionalizar a ideia de que a cultura e o conhecimento pertencem ao povo.

Nos últimos anos, a mudança tecnológica tem sido cada vez maior num espaço temporal cada vez menor. Esse novo fato colocou a biblioteca num período de transição, e decisões precisam ser tomadas a respeito, de que equipamento comprar, qual o programa de computador que deverá ser adotado e assim por diante. Ela deve enfrentar também outras inquietudes, por exemplo: Ainda existirão livros no futuro? Deve-se continuar a assinar periódicos impressos, em CD-ROM ou aguardar o periódico totalmente eletrônico? Essas e outras indagações não podem ser respondidas com certeza absoluta, pois a biblioteca está num momento de transição, passando de uma organização totalmente ligada ao material impresso para outra onde tudo, ou quase tudo, será armazenado sob a forma digital. (CUNHA, 1999)

A sociedade contemporânea vive uma situação de mudança constante, a palavra atualização tornou-se rotina para os indivíduos que nasceram no último século. O “conhecimento” chega de forma involuntária através do bombardeio de informações que os meios de comunicação fornecem. A dificuldade de manter um portal voltado para obras antigas em uma realidade já segmentada começa a aparecer e junto dela boatos sobre o fim da plataforma. O público não é o mesmo. Os indivíduos possuem tudo ao alcance das mãos, o clique tornou-se toque, a maleabilidade do conteúdo e a possibilidade de escolha agora são as maiores influências para o número de acessos de um site. Cada vez mais, a publicidade e efetividade do Portal domínio público vêm diminuindo, e caso não haja uma atualização ou reinvenção na forma de promover os assuntos, os boatos sobre o fim da plataforma podem se tornar verdadeiros.

Na primeira contagem de estatísticas do portal, feita em novembro de 2004, o Domínio Público oferecia 1.015 obras cadastradas e teve naquele mês 60 mil visitas de internautas. Em 2005, foram 465.722 visitas. Em 2006, mais de 2,5 milhões de pessoas visitaram o site. Em 2007, mais de 4 milhões. Em 2008, o Domínio Público teve 7,5 milhões de acessos. Em 2009, exatamente 7.808.039 acessos. Em 2010, o Portal Domínio Público teve também mais de 7 milhões de acessos. Em janeiro de 2011, foram mais de 400 mil visitas e o portal já conta com mais de 186 mil objetos cadastrados (som, imagem, texto e vídeo). (MEC, 2011)

O site do MEC reforça a ideia de que o portal permanece com um alto número de acessos, porém a notícia, que é de 2011 - época em que a internet no Brasil ainda vivenciava seu ápice nos computadores -, não reflete a realidade atual. A disponibilização das obras em uma interface voltada para dispositivos móveis não parece ser o foco dos desenvolvedores. Os títulos cada vez mais tornam-se um produto de consumo, deixando de ter o incentivo governamental de ser um objeto público. A saturação da internet e a explosão de conteúdo alternativo prejudica a motivação por inovar e tentar reciclar as obras que pertencem ao domínio público.

Por que o Mercado está estagnado?

A tendência intuitiva e tecnológica pela qual a população está submissa estrategicamente pode ser utilizada em pró da reinvenção e atualização de algumas obras de domínio público para o século XXI. A popularização do conteúdo para os novos indivíduos dessa era digital possibilitaria a disseminação, a eternização de um autor, e a

fuga do meio tradicional. Alguns países já tentam encontrar formas alternativas de popularizar as obras de autores renomados, ou que fazem parte da cultura local, para as crianças e jovens da atualidade. Entre essas alternativas encontram-se as adaptações das criações para o cinema, teatro e televisão, talvez a forma mais efetiva de cultivar um tema de forma ágil e direta.

Um exemplo de adaptação é a brilhante reinvenção em formato musical da narrativa de “Alexander Hamilton”, biografia de Ron Chernow sobre a vida do pai-fundador norte-americano, produzida por Lin-Manuel Miranda para a Broadway. Aclamado pela crítica internacional, o musical é recordista de prêmios, possuindo 16 *Tony Awards*, além do *Grammy* de Melhor Álbum de Teatro Musical e o *Prêmio Pulitzer de Drama*. Ainda em aberto nas cidades de Nova Iorque e Chicago, a obra possui como diferencial a adaptação de uma história cultural de caráter histórico e formal para músicas que misturam o melhor do rap e do hip hop. Com o grande impacto nas bilheteiras, a produção ainda teve um álbum digital com as letras gravadas por prestigiados artistas como Sia, Alicia Keys e Usher.

O sucesso de estratégias como a citada acima depende de movimentos audaciosos e uma certa coragem para ousar e trazer um conteúdo diferenciado. Outros métodos ainda são testados socialmente durante cada novidade tecnológica que invade o nosso dia-a-dia: Jogos, sites e histórias interativas, quando bem produzidas, poderiam provocar uma revolução no processo de digitalização dos livros. Os e-books naturalmente não exploram a interação com o usuário, reservando-se apenas em disponibilizar o texto em arquivos PDFs estáticos. A perda de investimento é intensa, fazendo com que o mercado não seja explorado e o usuário não tenha o aproveitamento máximo de toda capacidade intelectual da obra.

Como todo processo de evolução, algo novo precisa surgir: um produto ou acontecimento que explore um lado alternativo ou funcional não abordado anteriormente. A tradição precisa ser quebrada, e podemos aplicar isso diretamente ao mercado editorial. O livro, em sua estrutura física, transitou por diversas etapas de formação e impressão para chegar no objeto físico conhecido atualmente. Porém, esse processo de evolução entrou em uma linha de saturação. A transição para um novo formato está caminhando a passos largos, e por passos largos, digo, em uma velocidade extremamente lenta. A

tecnologia utilizada para produção de jogos e aplicativos, como *Pokémon Go* e o *Snapchat*, poderia estar rendendo uma grande disseminação de conteúdo pelo mundo. Com a diversidade de mercados para ser explorados, o editorial acabou ficando de lado.

Conceitos como E-book, PDF e Livro Digital sempre entram em foco quando a discussão é sobre o futuro do livro. Questões como o esquecimento do livro físico, a extinção do papel e a mudança de formato assombram distantemente as editoras e os profissionais. O valor pago por um livro físico, pelo brasileiro, é extremamente alto quando comparado ao de outros países. A desigualdade financeira acaba gerando uma fome lucrativa por parte dos grandes grupos empresariais e explicando o motivo da zona de conforto que o mercado se encontra. Por que arriscar em um formato incerto ou investir em obras de domínio público quando o modelo de mercado já gera um lucro alto?

Realidade alternativa, Interatividade e Hipertextualidade digital

Interatividade, palavra que assombra a humanidade durante os últimos anos. Definida por André Lemos (1997) como uma nova forma de interação técnica e eletrônica, por Lévy (1999), como a possibilidade de transformar os indivíduos envolvidos no processo de comunicação em emissores e receptores simultaneamente, e por Arlindo Machado (1990), como um processo bidirecional. A constante conectividade com os dispositivos e redes sociais provoca a sensação de estar sendo observado 24h por dia. O ser humano naturalmente necessita da comunicação e o processo de interação - onde o estímulo de um ou mais indivíduos tem uma resposta correspondente - foi facilitado pela realidade tecnológica.

Redes sociais como *Facebook*, em que as publicações e comentários criam uma teia de relações entre os usuários, ou o *WhatsApp*, onde a comunicação é realizada de forma direta (Mensagem-Resposta), são exemplos disso. A teia de relações que o ser humano estabelece durante seu cotidiano é extremamente importante para o aprendizado. Como mencionado no começo desse texto, o processo de conexão com o conhecimento inicia no momento em que um bebê abre os olhos pela primeira vez. A primeira interação acontece e a partir deste momento ela se fará presente em toda a nossa existência.

Com a notável popularização da internet e o surgimento da Web 2.0 (O'Reilly, 2005), a interatividade ganhou voz e foi chamada por muitos como o novo passo da

revolução: A revolução da internet, a plataforma agora era bidirecional. Mais tarde, a moda era estar conectado, quando as redes sociais chegaram, a interação era onipresente. Sites tentavam se adaptar as plataformas modernas e interativas que exibiam vídeos ou utilizavam a câmera do computador para conectar o usuário com outros indivíduos on-line. Milhares de dólares foram despejados nesse negócio e milhares de dólares foram lucrados com ele.

Web 2.0 é a rede como plataforma, abarcando todos os dispositivos conectados. As aplicações Web 2.0 são aquelas que produzem a maioria das vantagens intrínsecas de tal plataforma: distribuem o software como um serviço de atualização contínuo que se torna melhor quanto mais pessoas o utilizam, consomem e transformam os dados de múltiplas fontes - inclusive de usuários individuais - enquanto fornecem seus próprios dados e serviços, de maneira a permitir modificações por outros usuários, criando efeitos de rede através de uma ‘arquitetura participativa’ e superando a metáfora de página da Web 1.0 para proporcionar ricas experiências aos usuários. (O’REILLY, 2005).

Saindo da interatividade e passando pela hipertextualidade, encontramos mais uma questão que causa grandes discussões na sociedade. A rede de conexões estabelecidas com a internet abre espaço para a imensa variedade de conteúdos disponíveis nela. Em um determinado site, somos direcionados a uma série de passos e tarefas que quando executadas com sucesso permitem-nos acessar assuntos diferentes. São vários links ou ícones de acesso que fazem do conhecimento uma construção de etapas. Passo-a-passo o usuário realiza sua navegação personalizando-a para atingir o objetivo desejado.

Digamos que um indivíduo queira pesquisar sobre as diferentes perspectivas da interatividade existentes hoje em dia. Quando aberto o navegador e digitado o objeto na barra de pesquisa, diversas páginas com temas relacionados vão estar disponíveis e paralelos a elas, outras ideias em uma variedade de formatos. Alguns exemplos: Sites sobre moda direcionam a vídeos com as tendências do mês, um texto sobre culinária chinesa com links para sites com as receitas mais famosas. A capacidade de agregar uma diversidade de informações fez da internet essa potência mundial.

Quando criamos uma relação entre a interatividade e hipertextualidade, estabelecemos uma fonte de tecnologia utilitária para o conhecimento. A melhor forma para facilitar a inserção do usuário no processo de aprendizado seria colocá-lo frente a outros indivíduos e cerca-lo pelo conteúdo. A interação mediará um usuário ao

pensamento e por consequência a outro usuário. Involuntariamente, o ser humano é uma constante fonte de transmissão de matéria.

A realidade alternativa onde a interação e a hipertextualidade digital são utilizadas em pró da popularização das obras literárias seria uma ótima idealização para o futuro do mercado editorial. Contrariando o conceito do livro digital estático, a utilização de dispositivos para acessar o exemplar e a promoção da interatividade causaria uma revolução no processo leitura. Ao invés de somente ter o contato com as páginas e tintas do livro físico, o usuário também poderia interagir com as impressões de outros indivíduos sobre a obra, além do comentários e curiosidades que estão disponíveis na internet. A hipertextualidade intensificaria a conexão máxima com o conteúdo, já que dentro de um título existe uma imensa extensão de conceitos e ideias.

Um exemplo de aplicação prática seria o desenvolvimento de uma interface interativa contendo as obras de um autor ilustre como Machado de Assis. Através de uma plataforma operada pelo usuário, tornaríamos possível a dinamização da narrativa. O sujeito teria a capacidade de escolher um final diferente para a obra “*A Cartomante*” ou também explorar o ano de 1869, sendo conduzido por um mapa em realidade aumentada com pistas inéditas e trechos comentados por outros autores. Um aplicativo destinado a otimização auditiva das obras, narradas por outros usuários, recriando em conjunto a história, traria acessibilidade e um diferencial.

A estruturação de iniciativas de portais governamentais ou de editoras privadas precisa ser pensada com extrema cautela. O público é receptivo a novidades, mas quando confrontado com opções instáveis e que alteram suas concepções fundamentais tende a considerar o produto como fracasso. As interações funcionam como conteúdo alternativo ou externo a obra, mantendo os direitos do autor reservados e trazendo formatos textuais e imagéticos que brincam com a criatividade e imaginação do leitor.

Com a possível crise das obras de domínio público, e a desvalorização do interesse individual pelas ideias presente nas mesmas, a interatividade e a hipertextualidade seria uma possível solução para a popularizar o conhecimento. O ser humano possui um interesse natural pela novidade, e como o assunto contido nos textos é pertencente a uma época antiga, a inserção de novas atividades e interações provocaria uma renovação e

consequentemente alternativa para a disseminação. Além da utilização de dispositivos para realizar a interação, existem uma gama de opções para o aproveitamento do conteúdo e propagação das obras. Entre eles, estão as adaptações para diferentes mídias, remakes, novas trabalhos com embasamento intelectual, vídeos com impressões, e outras diversidade de extensões.

O futuro do livro é incerto, assim como o do Portal Domínio Público, caso não haja alguma intervenção tecnológica. O mundo tornou-se prático e quem escolhe não se adaptar e discordar desse modo de vida acaba sendo chamado de ultrapassado. O imenso potencial contido nas obras não pode ser perdido ou esquecido por motivos como esse, a história da sociedade é contada através do que ela produz. Arte física ou digital, um povo não é nada sem suas obras.

Referências Bibliográficas

ANTIGO MOODLE. **Interatividade, Hipertextualidade e Hipermídia**. Disponível em <<http://www.antigomoodle.ufba.br/mod/book/view.php?id=12821&chapterid=10480>> Acesso em: 6 de novembro de 2016.

ASSIS, Machado de. *Obra Completa*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar 1994. v. II.

BARROS, Morena; Bibliotecários Sem Fronteiras. **Como funciona o mercado editorial no Brasil?** Disponível em <<https://bsf.org.br/2016/10/27/como-funciona-o-mercado-editorial-no-brasil/>> Acesso em: 15 de Abril de 2017.

BELGUELMAN, Giselle. **O livro depois do livro**. São Paulo, editora Peirópolis, 2003.

BELTRAMIM, Alessandra Oliveira dos Santos. **Literatura eletrônica e multimodalidade: novas leituras, novos leitores e novos modos de ler**.

BRAGA, Ruy. **A nostalgia do fordismo: modernização e crise na teoria da sociedade salarial**. São Paulo: Xamã, 2003.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Lisboa: Difel, 1989

CANCLINI, Nestor Garcia. **Leitores, espectadores e internautas**. São Paulo: Iluminuras, 2008. 96p.

CASTELLS, M., **The Rise of Network Society**. Cambridge: Blackwell, 1996.

CUNHA, M. B. **Desafios na construção de uma biblioteca digital**. 1999. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ci/v28n3/v28n3a3.pdf>>. Acesso em: 15 de abril de 2017.

DEAECTO, Marisa Midori. **O mercado editorial e o leitor brasileiro**. Disponível em <<http://jornal.usp.br/artigos/o-mercado-editorial-e-o-leitor-brasileiro/>>. Acesso em: 15 de abril de 2017.

Hamilton Musical Lyrics. Disponível em <<https://www.allmusicals.com/h/hamilton.htm>> Acesso em: 15 de abril de 2017.

INSTITUTO MUNICIPAL DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA. **Portal domínio público disponibiliza mais de 600 obras gratuitas**. Disponível em <<http://www.imap.org.br/noticias/view/portal-dominio-publico-disponibiliza-mais-de-600-obras-gratuitas>> Acesso em: 6 de novembro de 2016.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da leitura no Brasil**. 4. ed. São Paulo: Instituto Pró-Livro. 2016.

JENKIS, Henry. **Cultura da Convergência**. Alexandria, Susana (Trad.). 2ª ed. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

KOCH, I. G. V.; MARCUSCHI, L. A. **Processos de referenciação na produção discursiva**. D.E.L.T.A, v. 14, p. 169-190, 1998. (número especial).

LEMOS, André L.M. **Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais**, 1997.

LEMOS, André; CUNHA, Paulo (orgs). **Olhares sobre a Cibercultura**. Sulina, Porto Alegre: UFRGS, 2003.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999. 264 p.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2003.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. PIGNATARI, Décio (Trad) 1964. 4ª ed. São Paulo: Editora Cultrix, 1995

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **O portal domínio público vai acabar?** Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=108:o-portal-dominio-publico-vai-acabar>> Acesso em: 2 de novembro de 2016.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Domínio público**. Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/dominio-publico>> Acesso em: 2 de novembro de 2016.

MONDADA, L.; DUBOIS, D. **Construção dos objetos de discurso e categorização: uma abordagem dos processos de referência**. In: CAVALCANTE, M. M. et al. (Orgs.). Referência. São Paulo: Contexto, 2003, p. 17-52.

O'REILLY, Tim. **What Is Web 2.0?** Disponível em <<http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>> Acesso em: 15 de abril de 2017.